

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN CARD GAME

DIADAPTASI DARI SEJARAH

BERDIRINYA KERAJAAN MAJAPAHIT

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana
Teknik (S-1)



Disusun oleh:

REXY FAJAR KINANTA

0851010078

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
2014

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN CARD GAME
DIADAPTASI DARI SEJARAH
BERDIRINYA KERAJAAN MAJAPAHIT

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana
Teknik (S-1)

JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Diajukan oleh:

REXY FAJAR KINANTA

0851010078

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
2014

PERANCANGAN CARD GAME DIADAPTASI DARI SEJARAH BERDIRINYA KERAJAAN MAJAPHIT

Nama Mahasiswa : Remy Fajar Kinanta

NPM : 0851010078

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing : Aryo Bayu Wibisono, ST., M.Med.Kom

ABSTRAK

Perkembangan Game pada masa ini begitu pesat bisa dilihat dari maraknya Game Developer lokal yang ada di negara ini pada ajang Indonesia Game Show. Melihat hal tersebut merancang sebuah Game yang di adaptasi dari sejarah bangsa ini sangatlah tepat, ditambah lagi melihat tujuan sebuah game pada masa ini sangat beragam, dimana game bukan lagi sebagai sesuatu hal yang ditujukan untuk kesenangan semata melainkan game pada masa ini bisa ditujukan sebagai sebuah alat untuk mengenalkan sebuah barang, jasa dan edukasi. Intelektual properti yang digunakan dalam perancangan Game ini menggunakan setting sejarah dimana berdirinya kerajaan Majapahit tepatnya pada saat Raden Wijaya mengusir pasukan Mongol dari tanah Jawa, dikarenakan sejarah kerajaan Majapahit sudah dilupakan oleh para Gamer. Kompleksnya Majapahit paling tidak mampu memberikan sumbangan-sumbangan yang sangat berharga bagi kajian-kajian kehidupan di masa kini. Konsep pada perancangan game ini menggunakan platform tabletop dengan media kartu sebagai media utamanya, dirancang begitu Ergonomis agar mudah di mainkan di manapun. Audiens dalam permainan kartu ini ialah seorang Gamers yang menyukai permainan kartu berjenis Trading Card Game.

PERANCANGAN CARD GAME DIADAPTASI DARISEJARAH BERDIRINYA KERAJAAN MAJAPHIT

Nama Mahasiswa : Remy Fajar Kinanta

NPM : 0851010078

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing : Aryo Bayu Wibisono, ST., M.Med.Kom

ABSTRACT

Development of the game at this time so rapidly can be seen from the proliferation Game Developers locally in this country at the Indonesia Game Show. Watching that designing a game that in the adaptation of the history of this nation is appropriate, plus a look at the purpose of a game at this time is very diverse, where the game is no longer as something that is intended for the sheer pleasure of the game, but this time could be intended as a tool to introduce a goods, services and education. Intellectual property used in the design of this game uses the historical setting in which the establishment of the kingdom of Majapahit precisely at the time Raden Wijaya repel Mongol troops from Java, because the history of the Majapahit empire had been forgotten by gamers. completely Majapahit least able to provide a very valuable donations to the studies of life in the present. The concept of the design of this game using a tabletop platform with the media card as the main media designed so Ergonomic be played anywhere. Audiences in this card game is a Gamers who are like with the game manifold Trading Card Game card.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur, hormat, dan kemuliaan penulis panjatkan kepada hadirat Tuhan Yang Maha Pengasih atas segala rahmat anugerah, berkat dan kasih karunia-Nya yang telah dicurahkan sehingga memberikan kekuatan, kesabaran, penghiburan dan semangat kepada penulis hingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang telah menempuh selama kurang lebih enam bulan dalam satu semester.

Laporan Tugas Akhir ini disusun guna untuk membantu presentasi karya Tugas Akhir yang telah diselesaikan oleh peserta Tugas Akhir. Karena melalui proses Tugas Akhir ini dapat memberikan pengalaman dalam menghadapi langsung dunia kerja. Penulisan Tugas Akhir ini tak lepas dari bantuan, dorongan dan dukungan dari beberapa pihak, sehingga penulisan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimah kasih kepada:

1. Ibu Ir. Naniek Ratni Juliardi A. R, M.Kes., selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil & Perencanaan UPN “Veteran” JawaTimur.
2. Bapak HeruSubiyantoro, ST, MT., selaku Ketua Progdil Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran”.
3. Bapak Aditya Rahman, S.Pd.,M.Sn, selaku koordinator Tugas Akhir yang telah memberikan saran kepada penulis dalam pengerjaan laporan ini.
4. Bapak Aryo Bayu Wibisono, ST., M.Med.Kom, selaku pembimbing utama Tugas Akhir yang telah meluangkan waktunya membimbing penulis dalam mengerjakan laporan ini.
5. Bapak Heru Subiyantoro, ST., MT., selaku pembimbing kedua Tugas Akhir yang telah meluangkan waktunya memberikan saran penulis dalam mengerjakan laporan ini.
6. Untuk seluruh Dosen DKV UPN “VETERAN” dan staff pengajar yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan di UPN “VETERAN” JATIM.

7. Bapak Kurniawan Jatmika, selaku Selaku devisi marketing pada penjualan took online TCG Dragon Wong.
8. Ayah dan Ibu yang selalu member semangat dengan doa.

Penulis mengetahui bahwa laporan ini jauh dari sempurna, namun penulis berusaha untuk menyusunnya sebaik mungkin dengan harapan dapat bermanfaat bagi kita semua. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari rekan-rekan pembaca serta kami harapkan demi perbaikan dan kesempurnaan Laporan Tugas Akhir dikemudian hari. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait.

Surabaya, 11 Desember 2014

Penulis

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, didalam Naskah Tugas Akhir ini terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata didalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsure-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta proses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No.20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 11 Desember 2014

Rexy Fajar Kinanta

DAFTAR ISI

Lembar Judul.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Abstrak.....	vi
Kata Pengantar.....	v
Pernyataan Orisinalitas Tugas Akhir.....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	viii
Daftar Tabel.....	viii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3. Rumusan Masalah	7
1.4. Batasan Masalah.....	7
1.5. Tujuan Perancangan.....	8
1.4 Manfaat.....	8
1.4.1. Manfaat Praktis.....	8
1.4.2. Manfaat Akademis.....	9

BAB II STUDI EKSISTING DAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori.....	10
2.1.1. Teori Game.....	10
2.1.2. Platform Game.....	14
2.1.3. Sejarah Permainan Kartu.....	16
2.1.4. Teori Merancang Trading Card Game.....	19
2.2. Teori Desain Komunikasi Visual.....	24
2.2.2. Teori Presepsi.....	24
2.2.3. Teori Gestalt.....	26

2.2.4. Layout.....	29
2.2.5. Ilustrasi.....	29
2.2.6. Typografi.....	30
2.2.7. Teori Warna.....	31
2.3. Sejarah Majapahit.....	33
2.3.1. Sejarah Berdirinya Kerajaan Majapahit.....	33
2.4. Studi Komparator.....	37
2.4.1. Dungeon and Dragon.....	37
2.4.2. Yugioh.....	39
2.4.3. Generals Orders.....	40
2.4.4. Shadow Era.....	41

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1. Definisi Opeasional Judul.....	42
3.1.1. Definisi Judul.....	42
3.1.2. Definisi Trading Card Game.....	42
3.1.3. Sejarah berdirinya Kerajaan Majapahit.....	43
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.2.1. Target Audiens	48
3.2.2. Populasi.....	48
3.3. Sample.....	48
3.4. Jenis dan Sumber Data.....	48
3.4.1. Jenis Data Primer dan Sekunder.....	48
3.4.2. Sumber Data.....	48
3.5. Metode Pengumpulan Data.....	49
3.5.1. Data Primer.....	49
3.5.2. Data Sekunder.....	49
3.6. Analisa SWOT.....	51
3.7. Metode Perancangan.....	55

BAB IV KONSEP DESAIN

4.1. Analisa Data Riset.....	56
4.1.1. Analisa Wawancara.....	56
4.1.2. Analisa Observarsi.....	57
4.1.3. Analisa AIO.....	58
4.1.4. Analisa Target Segment.....	59
4.2. Unique Selling Point.....	60
4.3. Perumusan Konsep.....	61
4.4. Penjabaran Konsep.....	61
4.5. Konsep Verbal.....	61
4.5.1. Pendekatan Kreatif Media.....	61
4.5.2. Intelektual Properti.....	62
4.5.3. Fitur.....	62
4.5.4. Rule.....	63
4.6. Konsep Visual.....	65
4.6.1. Gaya Visual.....	65
4.6.2. Platform.....	66
4.6.3. Karakter.....	67
4.6.4. Design Type.....	68
4.6.5. Tone Color.....	69
4.6.6. Seting Lokasi.....	70
4.7. Konsep Media.....	70
4.7.1. Media Utama.....	70
4.7.2. Media Pendukung.....	71
4.7.3. Hardware.....	71
4.7.4. Software.....	72
4.8. Studi Logo.....	72
4.8.1. Logo Gram.....	72
4.8.2. Logo Type.....	73
4.8.3. Karakter.....	74
4.8.4. Layout Kartu.....	81

4.8.5. Layout Game Map.....	84
BAB V IMPLEMENTASI DESAIN	
5.1. Packaging Card Game.....	91
5.2. Rule Paper.....	92
5.3. Game Map.....	93
5.4. Tipe Kartu.....	94
5.4.1. Kartu Komandan.....	94
5.4.2. Kartu Prajurit.....	94
5.4.3. Kartu Bantuan.....	96
5.4.4. Kartu Wilayah.....	96
5.5. Media Pendukung.....	97
5.6. Biaya Cetak dan Produksi.....	100
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1. Kesimpulan.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	87

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN CARD GAME DIADAPTASI DARI SEJARAH BERDIRINYA KERAJAAN MAJAPAHIT

Dipersiapkan dan disusun oleh :

REXY FAJAR KINANTA

0851010078

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Padatanggal :11 Desember 2014

Pembimbing I

Pembimbing II

Aryo Bayu W, ST.,M.Med.Kom

NPT. 3 8312 10 0304 1

HeruSubiyantoro, ST., MT.

NPT.3 7102 96 0061 1

Penguji II

Penguji III

Penguji I

Widyasari, ST., MT

Masnuna, ST., M.SN
NPT.3 8511 13 0353 1

Aileena S.R.E.C, ST., M.Des

KetuaJurusan

Koordinator

HeruSubiyantoro, ST., MT.

NPT.3 7102 96 0061 1

Aditya Rahman Y, ST., M.Med.Kom

NPT. 3 8109 10 0303 1

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana (S1)

Tanggal :.....

Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Ir.Naniek Ratni Juliardi AR, M.Kes.

NIP. 19590729 198603 2 00 1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game pada masa sekarang ini memiliki tingkat kebutuhan yang dianggap penting dalam kehidupan anak muda. Hal ini dapat dilihat dari tingkat kebutuhan dan menjamurnya Developer Game beserta Game yang hadir di dalam kehidupan dan perkembangan teknologi dalam dasawarsa terakhir, untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan para Gamers dimulai dari Game untuk anak-anak, remaja dan orang dewasa. Tujuan sebuah Game dibuat semakin beragam, seperti yang di ungkapkan Novak (58:2012) dalam bukunya Game Development Esential yang menyatakan bahwa Game bukan lagi sekedar kesenangan yang bisa diberikan, melainkan Game juga dapat ditujukan sebagai alat Edukasi, dan sebagai Alat untuk pengenalan tentang sebuah produk maupun jasa. Melihat penjabaran tentang hal tersebut maka peran seorang Desainer Grafis sangat penting dalam kemajuan dan perkembangan dunia Game.

Indonesia merupakan salah satu negara yang mengikuti dan mengamati tentang perkembangan dunia Game dalam masa kini. Hal ini bisa dibuktikan dengan adanya sebuah event raksasa yang merupakan kelanjutan dari acara yang sering dilakukan di negara-negara besar seperti Jepang, Amerika dan negara maju lainnya yang di seleenggarakan pada bulan ini yaitu Indonesia Game Show atau IGS yang dimana di Jepang acara pameran Game ini memiliki sebutan sebagai Tokyo Game Show pada tanggal 16-18 agustus 2014 di Jakarta. Sebuah acara dimana para desainer muda, Game Developer, dan para pecinta Game di nusantara di manjakan untuk melihat dan menyaksikan kemajuan dan perkembangan dunia Game yang begitu pesat. Banyak sekali para Game Developer lokal menunjukan taringnya dalam ajang tersebut begitu juga para Gamer yang begitu antusias dalam mengikuti dan menikmati hasil karya Game dari para developer lokal tersebut.



Gambar 1.1 Poster Event IGS

Sumber: (<http://mojogamon.com/wp-content/uploads/2014/08/s.jpg>)

Lewat Game pula Indonesia pernah mengejutkan seluruh perindustrian Game di dunia dengan dibuktikanya keberhasilan Developer lokal yang berhasil merancang sebuah Game yang masuk dalam peringkat pertama dalam sebuah situs web Game Steam. Sebuah situs yang di naungi oleh Game Developer raksasa di dunia di masa ini dengan judul Dreat Out sebuah Game yang memiliki genre Horror yang mengambil setting dan lingkungan negara Indonesia. Dan masih banyak lagi prestasi yang di telah di raih oleh Game Developer lokal dalam ajang perindustrian dunia Game dunia di masa ini.

Melihat penjabaran di atas maka merancang sebuah Game dalam masa ini sangatlah tepat, khususnya Card Game. Dengan tujuan Game yang beragam khususnya sebagai alat promosi bisa didapatkan sebuah Ide tentang sebuah perancangan Game yang memiliki IP atau Intelektual Properti yang di ambil dari negara Indonesia sangatlah menarik.

Terlebih lagi Indonesia merupakan sebuah negara yang kaya akan seni dan budaya. Sejarah yang panjang pun juga dimiliki oleh negara ini dan jika kita berbicara tentang sejarah bisa didapatkan sebuah ide tentang membangkitkan kembali romansa sejarah berdirinya negara ini jauh sebelum negara ini di sebut Indonesia di dalam sebuah Game.

Game yang akan diangkat oleh perancang adalah game yang memiliki latar belakang sejarah kerajaan lokal Indonesia, kerajaan tersebut adalah kerajaan Majapahit. Majapahit sebuah kerajaan yang berasal dari negara ini Merujuk sejarah berdirinya kerajaan Majapahit menurut Krisna Bayu Adji (Lupa Halamannnnnnn) dalam bukunya Majapahit : Menguak Majapahit Berdasarkan Fakta Sejarah. Sejarah Kerajaan Majapahit tidak lepas dari peran besar kerajaan besar sebelumnya, kerajaan Singasari. Sebuah kerajaan yang di dirikan oleh Ken Arok pada tahun 1222 M.

Masa keemasaan kerajaan Singasari mencapai puncak kejayaan ketika dipimpin oleh Raja Kertanegara (1268-1292 M) yang bergelar Maharajadhiraja Kertanegara Wikrama Dharmottunggadewa dengan ekspedisi yang dikenal dengan ekspedisi Pamalayu. Sebuah gagasan penyatuan kerajaan-kerajaan kecil di nusantara. Namun Usaha tersebut tidak mendapat dukungan dari kabinetnya sehingga banyak pejabat-pejabat Singasari yang dimutasikan dan diturunkan oleh Kertanegara.

Perbuatan Kertanegara inilah yang menjadi cikal bakal terjadinya serangkaian pemberontakan dan peperangan di dalam Kerajaan Singasari oleh para pejabat yang merasa sakit hati oleh perbuatan Kertanegara tersebut. Pada puncaknya hal tersebut berdampak pada kematian Kertanegara oleh pemberontakan yang dilakukan oleh Jayakatwang dan sebagai awal dari Sandyakalaning Singasari atau awal dari kehancuran kerajaan Singasari yang nantinya akan munculnya sebuah kerajaan baru bernama Majapahit yang di pimpin oleh raja pertama Raden Wijaya selaku menantu dari Kertanegara namun tetap dalam satu dinasti yaitu dinasti Rajasa setelah Raden wijaya berhasil membunuh Jayakatwang dan memukul balik pasukan Mongol yang datang untuk mendapatkan tanda takluk dari raja Jawa atas suruhan Kubilai Khan.

Majapahit didirikan oleh Raden Wijaya pada tahun 1293 M. dan mengalami masa keemasan pada masa pemerintahan Hayam Wuruk yang bermula pada tahun

1350-1389 M. berkat peran serta Patih Awangkubhumi Gajah Mada. Atas terwujudnya gagasan penyatuan wilayah-wilayah Nusantara kembali yang telah direalisasikan sebelumnya oleh Kertanegara (raja terakhir Singasari) dan Tribhuwana Wijayatunggadewi (raja ketiga Majapahit). Kerajaan Majapahit berakhir Kerajaan Majapahit hancur akibat terjadinya perang saudara.

Melihat sekilas tentang kemegahan sejarah kerajaan Majapahit di masa lalu sungguh sangat bertolak belakang dengan fenomena yang terjadi di masa kini. seperti yang bisa dikutip dari artikel yang ditulis oleh Aris Setiawan (Jawapos, 20 oktober 2013) Kehadiran Majapahit di masa kini sangatlah jarang dijumpai, yang dimana anak-anak dan remaja tidak lagi mengenal Patih Gajah Mada, Ken Arok, ataupun Gayatri. Majapahit hilang dalam cerita dongeng di malam hari dan Majapahit dihidupkan dalam takaran fisik semata, berupa candi, dan benda – benda lain. Selebihnya bangkrut akan pemaknaan. Begitu juga dengan situs-situs peninggalan kerajaan itu sendiri sangatlah menyedihkan. Banyak sekali area disekitar situ-situs tersebut berdiri pabrik-pabrik yang semakin menambah kerusakan terhadap situs-situs yang harusnya dijaga dan dilestarikan tersebut.

Hal tersebut diatas di dukung juga oleh Doddy Wisnu (Jawapos, 20 oktober 2012) mempelajari dan menggali sejarah Majapahit hingga tuntas dapat menjelaskan hasrat kekuasaan Indonesia mutakhir dan sebaliknya. Begitu kompleksnya Majapahit paling tidak mampu memberikan sumbangan- sumbangan yang sangat berharga bagi kajian- kajian kehidupan di masa kini. Banyaknya penelitian yang kadang itu terlalu formal Intelektual, ilmiah dengan bahasa yang ribet . Akibatnya penelitian tersebut tidak terbaca oleh publik dan lapuk termakan oleh rayap di perpustakaan. Masyarakatpun akan semakin gundah akan menelisik Majapahit.

Melihat kesempatan dan fenomena diatas maka di perlukannya sebuah media pendukung yang di tujukan sebagai alat pelestarian dan pengenalan kembali Sejarah

dan Kebudayaan kerajaan Majapahit dimasa lalu terhadap kaula muda sangatlah di perlukan untuk mendukung program yang telah dilakukan pemerintah tersebut. Seperti membuat Game yang menggunakan IP (Intelektual Property) atau kata lain dari tema, yang di adaptasi atau di angkat dari sejarah kerajaan Majapahit sangatlah tepat. Di karenakan dengan melihat hakikat dari tujuan sebuah Game dibuat, semakin meluas. Mengulang Seperti yang diungkapkan oleh Novak (60:2012) dalam bukunya Game Development Esential yang menyatakan bahwa Game bukan lagi sekedar kesenangan yang akan diberikan melainkan Game juga dapat ditujukan sebagai alat Edukasi, dan sebagai Alat untuk pengenalan tentang sebuah produk maupun jasa. Dan berbicara mengenai IP maka permainan berjenis Card Game lah yang bisa digunakan sebagai media perantara yang baik. Dimana merujuk dari tulisan Brians dalam jurnalnya Trading Card Game Industry White Papper. Bahwa point terpenting dari sebuah Card Game adalah adanya sebuah Intelektual Property atau IP dimana IP itu tadi adalah sebuah landasan tentang tema keseluruhan Game tersebut dibuat dan hal yang bisa disejajarkan dengan pentingnya peraturan dalam permainan tersebut yang akan ditonjolkan.



Gambar 1.1 Card Game Generals Order

Sumber: (<http://i.ytimg.com/vi/cRccIfHEppk/maxresdefault.jpg>)

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat di ambil kesimpulan bahwa merancang sebuah Card Game yang berbasis Board Game dengan menggunakan konsep tema perancangan Character dan Einviromentnya yang diadaptasi dari sejarah kebudayaan Majapahit, Seperti Raja, dan benda – benda peninggalanya agar Game tersebut bisa memberikan interaksi antar pemain yang memainkan Game tersebut secara langsung, sekaligus memberikan nilai edukasi kepada para Gamers remaja untuk tetap menjaga dan melestarikan jati diri kebudayaan negara mereka sangatlah tepat. Perancang menargetkan target primer audiens Card Game ini adalah laki-laki berumur 15-21 tahun.

Seting sejarah Majapahit yang digunakan oleh perancang pada perancangan ini berseting pada saat sejarah berdirinya kerajaan Majapahit, tepatnya pada saat Raden Wijaya berhasil mengusir pasukan mongol yang datang ke tanah Jawa untuk mendapatkan tanda takluk dari raja Jawa.

1.2 Identifikasi Masalah.

Lewat hasil observasi diatas dapat di dilihat bahwa Peninggalan-peninggalan sejarah bangsa Indonesia mempunyai beberapa problematika begitu juga dengan cara pengimplementasiannya dalam sebuah Card Game:

1. Bagaimana cara melestarikan sejarah kebudayaan dan situs-situs peninggalan bangsa Indonesia tersebut khususnya Majapahit.
2. Bagaimana cara mengenalkan kembali Tokoh-tokoh Raja tersebut kepada para remaja di masa globalisasi sekarang.
3. Bagaimana merancang sebuah Card Game yang mudah di mainkan dan diterima oleh para remaja tanpa mengenyampingkan IP tadi.
4. Bagaimana merancang sebuah permainan Card Game yang mudah ergonomis.

1.3 Rumusan Masalah

Uraian tersebut dapat ditarik rumusan masalah yaitu:

“Bagaimana merancang sebuah Card Game yang memiliki Gameplay dan Visual yang menarik dan ergonomic sebagai sarana edukasi yang diadaptasi dari sejarah perang Majapahit mengusir bangsa Mongol”.

1.4 Batasan Masalah

1. Setting permainan di ambil dari sejarah berdirinya kerajaan Majapahit Khususnya peranng Raden Wijaya melawan Pasukan Mongol.
2. Tokoh yang di ambil untuk perancangan ini hanya tokoh-tokoh yang berpengaruh pada perang tersebut.
3. Membuat rancangan Game yang Ergonomic atau Handy.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Merancang sebuah Card Game yang memiliki Gameplay dan visual yang menarik untuk para remaja.
2. Mengenalkan beberapa Tokoh-tokoh penting yang mengambil peran penting pada sejarah berdirinya kerajaan Majapahit agar mampu mengenalkan kembali pada para remaja terhadap sejarah bangsa indonesia di era globalisasi ini.
3. Merancang sebuah permainan yang memiliki interaksi secara langsung terhadap sesama pemain tanpa mengenyampingkan segi visual dalam memainkannya.
4. Merancang sebuah Card Game dengan media cetak yang mudah di mainkan di manapun secara ergonomic.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Akademis

Perancangan Card Game yang diadaptasi dari sejarah lokal khusunya sejarah dan Tokoh-tokoh yang berperan penting dalam sejarah berdirinya kerajaan Majapahit pada perancangan karakternya, bisa di jadikan sebagai penerapan dan

perbandingan teori yang di peroleh selama perkuliahan dengan pengaplikasian dan penerapannya secara langsung. Memberikan inspirasi baru bagaimana mengangkat sejarah lokal dengan merancang sebuah Tokoh karakter permainan kartu dengan mengadaptasi Raja- raja dan tokoh-tokoh penting dalam sejarah berdirinya kerajaan Majapahit melalui sebuah Game bergenre Card Game yang ergonomic.

1.6.2 Manfaat Praktis

Sebagai bentuk dokumentasi dan promosi baru untuk mengenalkan kembali sejarah bangsa yang diadaptasi dari sejarah lokal melalui Game bergenre Card Game secara interaktif dan langsung bagi kalangan berumur 15-21 tahun. Yang berguna untuk membentengi para Gamer akan invasi produk-produk Game luar negeri dan memberikan sebuah Game yang memiliki interaksi sosial secara langsung untuk menjaga psikologis para Gamer muda dan menjaga kelestarian budaya nasional.

1.7 Skema Perancangan

